
X17-21968-02



⚠ **Este símbolo identifica mensagens de segurança e saúde neste manual e nos manuais de segurança do Xbox 360®.**

⚠ **AVISO**

Antes de usar o produto, leia este manual e as instruções do console Xbox 360 e os manuais dos outros acessórios e jogos para obter informações importantes de segurança e saúde. Guarde todos os manuais para referência futura. Para reposição dos manuais, visite www.xbox.com/support.



Antes de permitir que as crianças usem o sensor Kinect™:

- Verifique a capacidade de cada criança de usar o sensor (em jogos, bate-papos ou mensagens de vídeo com outros jogadores online) e se ela precisa de supervisão durante essas atividades.
- Se permitir que as crianças usem o sensor sem supervisão, não deixe de explicar todas as informações e instruções relevantes sobre segurança e saúde.

ESPAÇO ADEQUADO PARA JOGAR

O sensor Kinect precisa ser capaz de ver você, e você precisa de espaço para se movimentar. O sensor pode vê-lo quando você joga a 6 pés (1,8 metro) de distância do sensor. Para duas pessoas, você deve jogar a cerca de 8 pés (2,5 metros) de distância do sensor.

O espaço para jogo variará dependendo do posicionamento do sensor e de outros fatores. Consulte as instruções do jogo para saber se ele requer apenas parte do espaço de jogo do sensor.


AVISO

Verifique se você dispõe de espaço suficiente para se movimentar livremente ao jogar

O jogo com o sensor Kinect pode exigir graus variados de movimento. Tome cuidado para não acertar, esbarrar ou tropeçar em outros jogadores, espectadores, animais de estimação, móveis ou outros objetos enquanto joga. Se estiver em pé e/ou se movimentando durante o jogo, você também precisará de bastante espaço livre.

Antes de jogar:

- Verifique em todas as direções (direita, esquerda, frente, atrás, acima e abaixo) se não há coisas em que você possa bater ou tropeçar.
- O espaço de jogo deve estar suficientemente afastado de janelas, paredes, escadas etc.
- Verifique se não há nada em que você possa tropeçar, como brinquedos, móveis ou tapetes soltos, por exemplo. Tome cuidado também com crianças e animais de estimação na área. Se necessário, tire os objetos ou pessoas do espaço de jogo.
- Não se esqueça de olhar para cima. Cuidado com lustres, ventiladores de teto e outros objetos acima da sua cabeça ao avaliar o espaço de jogo.

Durante o jogo:

- Mantenha-se afastado da televisão o suficiente para evitar o contato.
- Mantenha distância suficiente de outros jogadores, espectadores e animais de estimação. Essa distância pode variar de um jogo para outro; portanto, leve em consideração como você está jogando ao determinar a distância de que precisa.
- Esteja alerta com relação a objetos ou pessoas em que você possa bater ou tropeçar. Pessoas e objetos podem se deslocar para a área durante o jogo; portanto, esteja sempre atento à sua volta.

Certifique-se de ter bastante espaço livre durante o jogo:

- Jogue sobre piso nivelado, com tração suficiente para as atividades do jogo.
- Use calçados apropriados para jogar (evite usar sapatos de salto alto, chinelos de dedo etc.) ou fique descalço, se for mais apropriado.

ESCOLHER UM LOCAL PARA O SENSOR

Para obter o melhor espaço de jogo e o melhor desempenho do sensor, coloque o sensor no nível dos olhos. Se isso não for possível, o sensor operará com êxito entre 2 e 6 pés (0,6 e 1,8 metro) de altura.

A altura mínima exigida para o jogador é de 3 pés e 4 polegadas (um metro). Para obter mais detalhes sobre a altura do jogador e o espaço de jogo, visite www.xbox.com/support.

Observe também as seguintes orientações:

- Coloque o console sobre uma superfície estável.
- Verifique se o sensor está alinhado ao centro da TV e o mais próximo da borda da frente da superfície.
- Acomode o sensor em local de onde não caia ou seja atingido durante o jogo.
- Não coloque o sensor sobre o console.
- Não coloque o sensor sobre uma caixa de som ou na frente dela, nem sobre qualquer superfície que vibre ou emita ruído.
- Não exponha o sensor à luz solar direta.
- Não o utilize próximo a fontes de calor. Use o sensor dentro da faixa de temperatura operacional especificada de 5°C a 35°C (41°F a 95°F). Se o sensor for exposto a um ambiente fora da faixa determinada, desligue-o e deixe a temperatura se estabilizar dentro da faixa especificada antes de usá-lo novamente.
- Não toque na lente do sensor. Impressões digitais na lente podem prejudicar o desempenho do sensor.

Se tiver uma televisão montada na parede e não tiver uma mesa ou um armário sobre os quais colocar o sensor, você poderá usar o suporte de montagem na parede aprovado pela Microsoft® (vendido separadamente).

IMPORTANTE

Ajuste o local do sensor exclusivamente movendo a base. Não ajuste o ângulo de visão do sensor manualmente, inclinando-o em sua base. Após a conclusão da configuração, deixe os motores do sensor ajustarem o ângulo de visão; caso contrário, você correrá o risco de danificá-lo.


ATENÇÃO

Disponha todos os fios e cabos de modo a evitar que pessoas e animais tropecem ou os puxem acidentalmente ao transitarem pela área. Quando o sensor e o console não estiverem em uso, talvez seja necessário desconectar todos os fios e cabos do sensor e do console, a fim de mantê-los fora do alcance de crianças e animais. Não permita que crianças brinquem com os fios e cabos.

⚠ **ATENÇÃO**

Evite o brilho da tela

Para minimizar o esforço dos olhos decorrente do brilho da tela, tente o seguinte:

- Posicione-se a uma distância confortável da televisão ou monitor e do sensor Kinect.
- Coloque a televisão ou o monitor e o sensor Kinect longe de fontes de iluminação que produzam brilho ou use persianas para controlar a luminosidade.
- Escolha luz natural suave que minimize o brilho da tela e o esforço dos olhos, e aumente o contraste e a clareza.
- Ajuste o brilho e o contraste da televisão ou monitor.

INSTALAR O SENSOR

Para poder usar o sensor Kinect, é preciso conectá-lo ao console Xbox 360: Com o Xbox 360 S, o sensor é alimentado pelo console. Com o Xbox 360 original, também é preciso ligar o sensor na tomada.

Conecte o sensor ao console Xbox 360 S

Para conectar no console Xbox 360 S, basta ligar o sensor na porta AUX do console. Não conecte o sensor a uma porta USB.

Conectar o sensor ao console Xbox 360 original

O sensor só funcionar com a porta USB traseira no console Xbox 360 original.

Para conectar ao seu console Xbox 360 original:

1. Desconecte os acessórios da porta USB traseira de seu console.
2. Conecte o sensor ao cabo de alimentação/USB.
3. Conecte o cabo de alimentação/USB na porta USB traseira do console.
4. Conecte a extremidade do adaptador CA do cabo de alimentação/USB na tomada elétrica.

Use somente o cabo de alimentação/USB que acompanha o produto ou que tenha recebido de um centro de assistência autorizado.

Se o seu console Xbox 360 original não tem disco rígido, você precisa de um dispositivo de armazenamento com pelo menos 256 MB de espaço disponível. É possível usar o Disco Rígido Xbox 360, a Unidade de Memória Xbox 360 ou uma unidade flash USB.

Se estiver usando um Adaptador de Rede Xbox 360 sem Fio conectado na porta USB traseira, desconecte o cabo USB do adaptador e reconecte-o à porta USB frontal usando o cabo de extensão WiFi fornecido.

Para reconectar um adaptador de rede sem fio a uma porta USB frontal, se necessário:

1. Desconecte o adaptador de rede sem fio à porta USB na parte traseira do console, deixando o adaptador anexado ao console.
2. Anexe o cabo de extensão WiFi ao cabo USB do adaptador de rede sem fio.
3. Conecte a outra extremidade do cabo de extensão à porta USB na parte frontal do console.

Observação: se o cabo do sensor for muito curto, use apenas um cabo de extensão fornecido ou aprovado pela Microsoft (vendido separadamente).

Segurança elétrica

Como ocorre com vários outros dispositivos elétricos, se as precauções a seguir não forem observadas, isso poderá resultar em lesões graves ou morte, decorrentes de choque elétrico ou fogo, ou em danos ao sensor.

Se estiver usando alimentação CA, selecione uma fonte de alimentação apropriada:

- A entrada de alimentação do sensor é de 12V DC @ 1.1A. Use somente o adaptador de CA no cabo de alimentação/USB que acompanham o sensor ou que tenha recebido de um centro de assistência autorizado.
- Confira se a tomada elétrica fornece o tipo de energia indicado no cabo de alimentação/USB, em termos de voltagem (V) e frequência (Hz). Se não estiver seguro quanto ao tipo de energia fornecido em sua casa, consulte um eletricista qualificado.
- Não use fontes de energia fora do padrão, como geradores ou inversores, mesmo que a voltagem e a frequência aparentemente sejam aceitáveis. Use somente alimentação CA fornecida por uma tomada elétrica padrão.
- Não sobrecarregue a tomada, o cabo de extensão, o filtro de linha ou outro receptáculo elétrico.

  Verifique se a potência nominal é suficiente para a corrente total (em ampères [A]) consumida pelo sensor (indicada no cabo de alimentação/USB) e em outros dispositivos que estejam no mesmo circuito.

Para evitar danos ao cabo de alimentação/USB:

- Proteja os cabos para que não sejam apertados ou dobrados de modo acentuado, particularmente nos pontos de conexão com a tomada elétrica e o sensor.
- Proteja o cabo para que ninguém pise nele.
- Não puxe, enlace, dobre nem danifique de nenhuma outra forma o cabo de força.
- Não exponha o cabo a fontes de calor.
- Mantenha o cabo fora do alcance de crianças e animais de estimação. Não permita que mordam nem mastiguem o cabo.
- Ao desconectar o cabo, puxe-o pelo conector — não pelo cabo propriamente dito.

Se o cabo de alimentação/USB sofrer algum tipo de dano, deixe de usá-lo imediatamente e entre em contato com o atendimento ao cliente Xbox para solicitar a reposição.

Desconecte o cabo de alimentação/USB durante tempestades de raios ou se não for usá-lo por um longo período.

Instalar o software do sensor no console

Seu console precisa passar por uma atualização de sistema para que possa funcionar com o sensor Kinect.

Para atualizar o console:

1. Ligue o console e insira o disco fornecido. A atualização será instalada automaticamente. Se não começar automaticamente, selecione a bandeja do disco no Menu Xbox (como se fosse jogar um jogo do disco).
2. Quando a mensagem de confirmação da instalação aparecer, remova o disco e inicie a instalação do sensor.



AVISO

Certifique-se de que as crianças joguem com segurança usando o sensor Kinect.

Certifique-se de que as crianças joguem com segurança e dentro de seus limites ao usar o sensor Kinect; você deverá garantir que elas entendam como usar o sistema de forma apropriada.

ATENÇÃO

Não deixe-se ficar exaurido

O jogo com o sensor Kinect pode exigir níveis variados de atividade física.

Consulte um médico antes de usar o sensor se você tiver algum problema de saúde que afete sua capacidade de realizar atividades físicas com segurança ou se:

- você estiver grávida ou houver essa possibilidade;
- você tiver problemas cardíacos, respiratórios, lombares, articulares ou outros problemas ortopédicos;
- você tiver pressão alta;
- você tiver dificuldade em realizar exercícios físicos ou
- você tiver sido instruído a restringir atividades físicas.

Consulte um médico antes de começar qualquer rotina de exercícios ou programa de ginástica que inclua o uso do sensor.

Não jogue sob influência de drogas ou álcool e certifique-se de que seu equilíbrio e sua capacidade física sejam suficientes para a execução de movimentos ao jogar.

Faça intervalos periodicamente

- Pare e descanse se seus músculos, articulações ou olhos ficarem cansados ou doloridos.
- Se sofrer fadiga excessiva, náusea, falta de ar, aperto no peito, tontura, desconforto ou dor, PARE IMEDIATAMENTE O USO e consulte um médico.

Adultos — cuidado com as crianças

Certifique-se de que as crianças que usarem o sensor joguem dentro de seus limites.

Não use acessórios não licenciados, suportes não autorizados ou outros objetos com o sensor Kinect

O uso de tais acessórios ou objetos pode resultar em lesões em você mesmo ou em outras pessoas, e/ou em danos ao sensor ou outros objetos. O uso de acessórios não autorizados viola a Licença de Software e pode anular sua Garantia Limitada.

LIMPAR O SENSOR

Quando limpar o sensor:

- Limpe somente o exterior do sensor.
- Use um pano seco — não use esponjas abrasivas, detergentes,

produtos em pó corrosivos, solventes (por exemplo, álcool, gasolina, tíner ou benzeno) ou outros agentes de limpeza líquidos ou em aerossol.

- Não use ar comprimido.
- Não tente limpar os conectores.
- Limpe com um pano seco a superfície sobre a qual o sensor repousa.
- Não deixe que o sensor entre em contato com líquidos. Para reduzir o risco de fogo ou choque elétrico, não exponha o sensor a chuva ou outros tipos de umidade.



ATENÇÃO

Não tente efetuar reparos

Não tente desmontar, abrir, consertar nem modificar o dispositivo de hardware nem a fonte de alimentação. Isso pode causar riscos de choque elétrico ou outros perigos. Evidências de tentativas de abrir e/ou modificar o dispositivo, incluindo áreas descascadas ou perfuradas, assim como a remoção de qualquer rótulo, cancelarão a Garantia Limitada.



AVISO

A garantia limitada e a licença de software que abrangem este produto aparecem neste manual. Este manual também está disponível online em www.xbox.com/support. A garantia limitada e a licença de software também estão disponíveis online em www.xbox.com/warranty e em www.xbox.com/sla, respectivamente.

GARANTIA LIMITADA

AO UTILIZAR SEU SENSOR KINECT, VOCÊ CONCORDA COM ESTE TERMO DE GARANTIA. ANTES DE INSTALÁ-LO, FAVOR LEIA COM ATENÇÃO ESTE TERMO DE GARANTIA. SE VOCÊ NÃO CONCORDA COM ESTE TERMO DE GARANTIA, NÃO UTILIZE SEU SENSOR KINECT. DEVOLVA-O SEM USO AO SEU REVENDEDOR OU À MICROSOFT PARA UM REEMBOLSO.

Contate a Microsoft em http://www.xbox.com ou 0800 891 9835. Esta Garantia confere a Você direitos legais específicos. Esta garantia aplica-se na medida permitida por lei e com exceção do que for restringido ou proibido por lei.

1. Definições

(a) "Sensor Kinect" significa seu novo dispositivo Sensor Kinect, adquirido de um revendedor autorizado.

(b) "Período de Garantia" significa 1 (um) ano a contar da data em que Você comprou o Sensor Kinect.

(c) "Você" significa o usuário final original.

(d) "Condições Normais de Uso" significa o uso rotineiro pelo consumidor, sob condições normais de uso doméstico, de acordo com as instruções contidas no manual do Sensor Kinect.

2. Garantia

(a) Esta garantia é válida para o Sensor Kinect adquirido no Brasil, de uma revendedor autorizado da Microsoft. Uma lista de revendedores autorizados esta disponível em http://www.xbox.com/pt-BR. A Microsoft não será responsável em qualquer hipótese perante Você pelo Sensor Kinect adquirido fora do território brasileiro e/ou de um revendedor não autorizado. Para ser elegível à garantia, Você deverá apresentar à Microsoft a nota fiscal de compra de seu Sensor Kinect.

(b) Durante o Período de Garantia, a Microsoft garante, apenas a Você, que o Sensor Kinect não apresentará mau funcionamento sob Condições Normais de Uso.

(c) Esta é a única garantia que a Microsoft concede a Seu Sensor Kinect e a Microsoft não fornece qualquer outra cobertura, garantia ou condição. Ninguém mais poderá conceder qualquer cobertura, garantia ou fazer qualquer estipulação em nome da Microsoft.

(d) SE AS LEIS DO PAÍS LHE CONCEDER QUALQUER GARANTIA IMPLÍCITA, INCLUSIVE UMA GARANTIA IMPLÍCITA DE COMERCIALIZAÇÃO OU ADEQUAÇÃO PARA UMA FINALIDADE ESPECÍFICA, SUA DURAÇÃO ESTÁ LIMITADA AO PERÍODO DE GARANTIA. Determinadas jurisdições não admitem limitações sobre a duração de uma garantia implícita, de modo que esta limitação poderá não se aplicar a Você.

3. Como Obter Serviços de Garantia

(a) Antes de iniciar o processo de obtenção de garantia, por favor utilize as dicas de busca, correção e eliminação de erros em http://www.xbox.com/pt-BR.

(b) Se as dicas de busca, correção e eliminação de erros não resolverem Seu problema, então siga o processo online contido em http://www.xbox.com/pt-BR. Se Você não tem acesso à Internet, Você poderá ligar para o telefone 0800 891 9835.

4. Responsabilidade da Microsoft

(a) Após Você devolver Sensor Kinect, a Microsoft o vistoriará.

(b) Se a Microsoft concluir que Sensor Kinect apresentou mau funcionamento durante os primeiros 90 (noventa) dias do Período de Garantia, sob Condições Normais de Uso, a Microsoft irá, à Sua escolha, substituí-lo ou repará-lo, ou restituir o preço que Você pagou pelo sensor Kinect, ou ainda lhe conceder um desconto proporcional no preço pago por Você, caso Você decida ficar com seu Sensor Kinect. Se a Microsoft concluir que Sensor Kinect apresentou mau funcionamento durante o Período de Garantia, mas após o referido período dos 90 (noventa) dias iniciais, sob Condições Normais de Uso, a Microsoft irá, a critério da Microsoft, substituí-lo ou repará-lo, ou restituir o preço que Você pagou pelo Sensor Kinect. O reparo poderá utilizar-se de peças novas ou recondicionadas. A substituição poderá ser feita por uma unidade nova ou recondicionada. A restituição do preço pago por Você será monetariamente corrigida pelo INPC-IBGE (Índice Nacional de Preços ao Consumidor do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), ou no caso de extinção deste índice, pelo índico que vier a substituí-lo.

(c) Após o reparo ou substituição, Seu Sensor Kinect será coberto por esta garantia pelo período remanescente de Seu Período de Garantia original ou por 95 (noventa e cinco) dias contados da data em que a Microsoft postar o produto a Você, o prazo que for maior. Exceto se estabelecido de forma diversa e expressa na legislação aplicável, o reparo ou substituição de Sensor Kinect, durante o Período de Garantia, em nenhuma hipótese implicará, constituirá ou será interpretada como uma suspensão, interrupção, extensão, prorrogação, renovação ou reinício do Período de Garantia original concedido sob a presente.

(d) A RESPONSABILIDADE DA MICROSOFT DE REPARAR OU SUBSTITUIR SEU SENSOR KINECT, OU RESTITUIR O PREÇO PAGO POR VOCÊ OU, SE FOR O CASO, CONCEDER O DESCONTO PROPORCIONAL NO PREÇO PAGO, CONSTITUI SEU ÚNICO RECURSO, EXCETO SE HOUVER DISPOSIÇÃO EM SENTIDO CONTRÁRIO NA LEGISLAÇÃO APLICÁVEL.

(e) Se o Seu Sensor Kinect apresentar mau funcionamento após o término do Período de Garantia, não há quaisquer garantias de qualquer natureza. Após o término do Período de Garantia, a Microsoft poderá cobrar de Você uma taxa pelos esforços da Microsoft em diagnosticar o problema e prestar-lhe serviços relativos a Seu sensor Kinect.

5. Exclusões de Garantia

A Microsoft não é responsável, e essa garantia não se aplicará, se o Sensor Kinect for:

(a) danificado pelo uso com produtos não vendidos ou licenciados pela Microsoft (inclusive, por exemplo, jogos e acessórios não fabricados ou licenciados pela Microsoft e jogos piratas, etc.);

(b) usado para fins comerciais (incluindo, por exemplo, o aluguel, cobrança por jogo, etc.);

(c) aberto, modificado ou adulterado (incluindo, por exemplo, qualquer tentativa de anulação de qualquer limitação técnica do Sensor Kinect ou mecanismo de segurança e mecanismo anti-pirataria), ou tiver seu número de série alterado ou removido;

(d) danificado por fator externo (incluindo, por exemplo, pela queda, uso com ventilação inadequada, etc. ou falha em seguir as instruções contidas no manual de instruções do usuário do Sensor Kinect); ou

(e) reparado por qualquer pessoa que não a Microsoft.

6. EXCLUSÃO DE CERTOS DANOS

A MICROSOFT NÃO É RESPONSÁVEL POR QUAISQUER DANOS INDIRETOS, EMERGENTES OU IMPREVISTOS: PERDA DE DADOS, PRIVACIDADE, CONFIDENCIALIDADE OU LUCROS CESSANTES; OU QUALQUER IMPOSSIBILIDADE DE USO DE SEU SENSOR KINECT; OU QUAISQUER DANOS NÃO RELACIONADOS DIRETAMENTE

COM UM DEFEITO EM SEU SENSOR KINECT. ESSAS EXCLUSÕES APLICAM-SE MESMO QUE A MICROSOFT TENHA SIDO INFORMADA DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS, E MESMO NA HIPÓTESE DE QUALQUER RECURSO FALHAR EM SEU PROPÓSITO ESSENCIAL. Algumas jurisdições não aceitam a exclusão ou limitação de danos emergentes ou imprevistos, de modo que esta limitação ou exclusão poderão não se aplicar a Você.

7. Termos Adicionais

Se Você tentar anular ou frustrar o sistema de segurança e anti-pirataria do sensor Kinect, Você poderá causar a interrupção permanente de operação de Seu sensor Kinect. Você irá ainda anular Sua garantia e tornar Seu sensor Kinect inelegível para reparo autorizado, ainda que mediante pagamento de taxa.

8. Eleição de legislação

(a) As leis do Brasil regerão a interpretação desta garantia e qualquer demanda de que a Microsoft tenha descumprido esta garantia, independentemente dos princípios de conflito de leis.

(b) Esta garantia é válida apenas no Brasil.

LICENÇA DE SOFTWARE

AO UTILIZAR SEU SENSOR KINECT VOCÊ CONCORDA COM ESTA LICENÇA DE SOFTWARE. ANTES DE INSTALÁ-LO, POR FAVOR LEIA ESTA LICENÇA DE SOFTWARE COM CUIDADO. SE VOCÊ NÃO ACEITAR ESTA LICENÇA DE SOFTWARE, NÃO USE SEU KINECT SENSOR. DEVOLVA-O SEM USO AO SEU REVENDEDOR OU À MICROSOFT PARA UM REEMBOLSO. Contate a Microsoft em http://www.xbox.com ou 0800 891 9835.

1. Definições.

(a) "Xbox 360 S" significa seu console Xbox 360 S.

(b) "Acessório Autorizado" significa um acessório da Microsoft com a marca Xbox 360 S ou um acessório de hardware Xbox 360 S, e um acessório com a marca de terceiro licenciado da Microsoft para o Xbox 360 ou Xbox 360 S ou um acessórios de hardware, cuja embalagem traz o logotipo oficial "Licenciado para Xbox". O Sensor Kinect é um Acessório Autorizado exclusivamente para os fins desta licensa de software.

(c) "Jogos Autorizados" significam jogos ou discos de jogos do Xbox 360 ou Xbox 360 S publicados ou licenciados pela Microsoft, e o conteúdo de jogos obtidos via download do serviço da Microsoft Xbox LIVE® ou do website Xbox.com (por exemplo, avatares, jogos disponíveis via download, add-ons (aplicativos) de jogos, etc.).

(d) "Software" significa o software pré-instalado no Sensor Kinect, incluindo qualquer atualização que a Microsoft possa disponibilizar periodicamente.

(e) "Acessórios Não Autorizados" significam todos os acessórios de hardware que não um Acessório Autorizado, exceto que cartões de memória USB, câmaras digitais utilizadas para elaboração de fotografias ou filmes, e tocadores de músicas utilizadas para reproduzir músicas ou exibir fotos ou filmes não são Acessórios Não Autorizados.

(f) "Jogos Não Autorizados" significam todos os discos de jogos, downloads de jogos, e conteúdo de jogos ou mídia que não os Jogos Autorizados.

(g) "Software Não Autorizado" significa qualquer software não distribuído pela Microsoft através dos discos de jogos do Xbox 360 ou Xbox 360 S publicados ou licenciados pela Microsoft, serviço Xbox LIVE da Microsoft, ou pelo website Xbox.com.

(h) "Você" significa um usuário do Sensor Kinect.

2. Licença

(a) O Software é licenciado a Você e não vendido. Você é licenciado para usar o Software somente na forma pré-instalada em Seu Sensor Kinect, e atualizado pela Microsoft periodicamente. Você não pode copiar ou realizar engenharia reversa do Software.

(b) Como condições desta licença de Software, Você concorda que:

(i) **Você usará somente Sensor Kinect com o Xbox 360 ou Xbox 360 S e não com qualquer outro dispositivo (incluindo, por exemplo, computadores pessoais, outros consoles de videogame, etc.). Você usará apenas Jogos Autorizados com Seu Sensor Kinect. Você não usará Acessórios Não Autorizados ou Jogos Não Autorizados. Eles poderão não funcionar ou poderão parar de funcionar permanentemente após uma atualização de Software.**

(ii) **Você não usará ou instalará qualquer Software Não Autorizado. Se Você o fizer, Seu Sensor Kinect poderá parar de funcionar permanentemente naquele momento ou após uma atualização de Software posterior.**

(iii) Você não tentará anular ou burlar qualquer limitação técnica ou sistema de segurança ou anti-pirataria do Sensor Kinect. Se Você o fizer, Seu Sensor Kinect poderá parar de funcionar permanentemente naquele momento ou após uma atualização de Software posterior.

(iv) A Microsoft poderá se utilizar de medidas técnicas, inclusive atualizações de Software, para limitar o uso do Sensor Kinect com o Xbox 360 ou Xbox 360 S, impedir o uso de Acessórios Não Autorizados e Jogos Não Autorizados, e para proteger as limitações técnicas e sistemas de segurança e anti-pirataria do Sensor Kinect.

(v) **A Microsoft poderá atualizar o Software periodicamente sem aviso a Você, como por exemplo, atualizar qualquer limitação técnica ou sistemas de segurança e anti-pirataria.**

3. Garantia

O Software é coberto pela Garantia Limitada de Seu Sensor Kinect, e a Microsoft não fornece qualquer outra cobertura, garantia ou condição para o Software. Ninguém mais pode fornecer qualquer cobertura, garantia ou condição em nome da Microsoft.

4. EXCLUSÃO DE CERTOS DANOS

A MICROSOFT NÃO SERÁ RESPONSÁVEL POR QUAISQUER DANOS INDIRETOS, INCIDENTAIS, ESPECIAIS OU EMERGENTES; QUALQUER PERDA DE DADOS, PRIVACIDADE, SIGILO OU LUCROS; OU QUALQUER INABILIDADE DO SOFTWARE. ESSAS EXCLUSÕES SE APLICAM MESMO QUANDO A MICROSOFT TIVER SIDO AVISADA DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS, E MESMOS QUE QUALQUER RECURSO FALHE EM SEU PROPÓSITO ESSENCIAL. Algumas jurisdições não admitem a exclusão ou limitação de danos incidentais ou emergentes, então esta limitação ou exclusão poderá não se aplicar a Você.

5. Eleição de legislação.

(a) As leis do Brasil regerão a interpretação desta licença de software e qualquer demanda de que a Microsoft a tenha descumprido, independentemente dos princípios de conflitos de legislação.

(b) Esta licença de software é válida apenas no Brasil.

Este contrato se aplica na máxima medida permitida por lei e desde que não proibido por lei. Este contrato não modifica seus direitos sob as leis de seu país, se as leis do seu país assim não permitirem.

REGULAMENTAÇÕES

Descarte de pilhas e de material elétrico e eletrônico

Este símbolo em um produto, em suas pilhas ou em sua embalagem significa que o produto e as pilhas nele contidas não podem ser descartados com o lixo doméstico. Pelo contrário, é responsabilidade do proprietário levá-los a um ponto de coleta para reciclagem de pilhas e equipamento elétrico e eletrônico. A coleta seletiva e a reciclagem contribuem para a preservação dos recursos naturais e evitam consequências negativas potenciais, para a saúde humana e para o ambiente, devido à possível presença de substâncias nocivas em pilhas e equipamentos elétricos e eletrônicos, que poderiam ser causadas pelo descarte inadequado desses materiais. Para obter mais informações sobre onde descartar suas pilhas e lixo elétrico e eletrônico, contate a prefeitura ou a administração regional local, o serviço de coleta seletiva ou a loja onde você comprou o produto.

Especificações do laser



CUIDADO

O uso de controles ou ajustes, ou a realização de procedimentos além dos especificados aqui pode resultar em exposição nociva à radiação.

Este dispositivo está em conformidade com a Norma Internacional IEC 60825-1:2007:03 para um produto de laser Classe 1. Este dispositivo também está em conformidade com as normas 21 CFR 1040.10 e 1040.11, com exceção de desvios conforme o Aviso sobre Laser nº 50, datado de 24 de junho de 2007.

O rótulo de laser Classe 1 a seguir está localizado na base do sensor.

CLASS 1 LASER PRODUCT

Testado de acordo com os padrões de conformidade da FCC (Comissão Federal de Comunicações - EUA).

Para uso doméstico ou no escritório.

Não deve ser usado em aplicativos para maquinário, médicos ou industriais.

Quaisquer alterações ou modificações não aprovadas expressamente pela Microsoft podem anular a autorização do usuário para operar esse dispositivo.

Este produto se destina ao uso com equipamento de tecnologia da informação listado pelo NRTL (UL, CSA, ETL etc.) e/ou compatível com IEC/EN 60950-1 (certificado pela marca CE).

Sem inclusão de peças operacionais.

Este dispositivo é classificado como um produto comercial para operação de +5ºC (+41ºF) a +35ºC (+95ºF).

Microsoft Corporation; One Microsoft Way, Redmond, WA 98052-6399, Estados Unidos. Estados Unidos: (800) 426-9400 Canadá: (800) 933-4750 Brasil: 0800-891-9835

Este dispositivo digital de Classe B está em conformidade com, conforme aplicável, a Parte 15 das Regulamentações FCC (Comissão Federal de Comunicações) americana, ICES-003 canadense, RSS-Gen, RSS-210 e RSS-310. A operação está sujeita às duas condições a seguir: (1) este dispositivo não pode causar interferências que sejam prejudiciais e (2) este dispositivo deve aceitar toda interferência recebida, incluindo interferências que possam prejudicar o funcionamento. O termo "IC": antes do número de certificação/registro significa somente que as especificações técnicas da Indústria do Canadá foram satisfeitas.

O(s) dispositivo(s) de hardware da Microsoft pode(m) irradiar energia de radiofrequência (RF).

Se não for instalado e usado estritamente de acordo com as instruções fornecidas na documentação impressa e/ou nos arquivos de ajuda na tela, o dispositivo poderá causar interferência prejudicial a outros dispositivos de radiocomunicação (rádios AM/FM, televisões, babás eletrônicas, telefones sem fio etc.). No entanto, não há garantia de que tal interferência de RF não ocorra em uma instalação particular.

Para determinar se o seu dispositivo de hardware está causando interferência em outros dispositivos de radiocomunicações, desconecte o dispositivo do computador ou remova as pilhas do dispositivo (para um dispositivo operado por pilhas). Se a interferência parar, provavelmente foi causada pelo dispositivo. Se a interferência continuar depois que você desconectar o dispositivo ou retirar as pilhas, desligue o dispositivo e ligue-o novamente. Se a interferência parar quando o dispositivo estiver desligado, verifique se um dos dispositivos de entrada/saída (E/S) está causando o problema. Desconecte os dispositivos de E/S, um de cada vez, e verifique se a interferência cessará.

Se este dispositivo de hardware causar interferência, tente executar as seguintes medidas para corrigi-la:

- Mude o local da antena do outro dispositivo de radiocomunicação (rádio AM/FM, televisão, babá eletrônica, telefone sem fio etc.) até que a interferência pare.
- Afaste mais o dispositivo de hardware do rádio ou TV ou mova-o para um dos lados do rádio ou TV.
- Conecte o dispositivo a outra tomada, de modo que o dispositivo e o rádio ou a TV estejam em circuitos diferentes, controlados por disjuntores ou fusíveis diferentes.
- Caso necessário, consulte o revendedor ou um técnico de rádio/TV experiente para obter mais sugestões.

DIREITOS AUTORAIS

ATENDIMENTO AO CLIENTE

Para obter respostas a perguntas comuns, passos de solução de problemas e informações de contato do atendimento ao cliente, visite **www.xbox.com/support**.



 **Este símbolo identifica los mensajes de seguridad y de salud que aparecen en este manual y en los manuales de los accesorios Xbox 360®.**

 **ADVERTENCIA**

Antes de usar este producto, lee este manual, las instrucciones de la consola Xbox 360 y los manuales de cualquier otro accesorio o juego para conocer información importante en materia de seguridad y de salud. Conserva todos los manuales para futuras consultas. Si necesitas una copia del manual, visita www.xbox.com/support.

ADVERTENCIA

Antes de permitir a los niños utilizar el sensor Kinect™:

- Establece el uso que puede hacer cada niño del sensor (jugar, charlar o usar mensajes con video con otros jugadores en línea) y si debería realizar estas actividades bajo supervisión.
- Si permites que tus hijos utilicen el sensor sin supervisión, asegúrate de explicarles toda la información e instrucciones necesarias en materia de seguridad y salud.

ESPACIO ADECUADO PARA JUGAR

Es necesario que el sensor Kinect te detecte, y tú necesitas espacio para moverte. El sensor puede detectarte cuando juegas a 1,8 metros (6 pies) del sensor. En el caso de dos personas, deben jugar aproximadamente a 2,5 metros (8 pies) del sensor.

El espacio de juego variará según la ubicación del sensor y otros factores. Consulta las instrucciones del juego para obtener más información sobre si requiere sólo parte del espacio de juego del sensor.

 **ADVERTENCIA**

Asegúrate de tener el espacio suficiente para moverte libremente al jugar

Jugar con el sensor Kinect puede requerir distintos tipos de movimiento. Asegúrate de no golpear a los demás jugadores, personas presentes, mascotas, muebles u otros objetos mientras estás jugando, ni de chocar o caerte sobre ellos. Si vas a estar de pie o en movimiento durante el juego, también necesitarás tener un buen equilibrio.

Antes de jugar:

- Mira en todas direcciones (derecha, izquierda, hacia delante, hacia atrás, abajo y arriba) para ver si es posible golpear o tropezar con algo.
- Comprueba que el espacio de juego esté a una distancia prudente de ventanas, paredes, escaleras, etc.
- Asegúrate de que no haya nada con lo que puedas tropezarte: juguetes, muebles o alfombras, por ejemplo. Además, ten en cuenta a los niños y las mascotas que se encuentren en el área. En caso de ser necesario, quita objetos o personas del espacio de juego.
- No te olvides de mirar hacia arriba. Ten en cuenta la presencia de lámparas, ventiladores y otros objetos situados por encima de ti en el momento de evaluar el espacio de juego.

Mientras juegas:

- Ubícate a una distancia prudente de la televisión para evitar el contacto.
- Mantén la distancia suficiente con respecto a otros jugadores, personas presentes y mascotas. Esta distancia puede variar en función del juego, por lo que ten en cuenta cómo debes jugar al determinar la distancia necesaria.
- Presta atención a los objetos o a las personas con los que puedas chocar o tropezar. Recuerda que las personas y los objetos pueden entrar en el área donde estás jugando, así que presta atención a lo que te rodea.

Asegúrate de mantener siempre el equilibrio al jugar:

- Juega en un piso nivelado en el que puedas realizar sin problemas las actividades del juego.
- Asegúrate de usar el calzado adecuado para jugar (sin tacones altos, sandalias, etc.) o descálzate si así lo crees conveniente.

ELEGIR UNA UBICACIÓN PARA EL SENSOR

Para obtener el mejor espacio de juego y rendimiento del sensor, colócalo en el nivel de tus ojos. Si esto no es posible, el sensor funciona correctamente entre 0,6 y 1,8 metros (2 y 6 pies) de altura.

Se requiere que la estatura mínima del jugador sea de 1 metro (3 pies, 4 pulgadas). Para obtener más detalles sobre la estatura del jugador y el espacio de juego, visita www.xbox.com/support.

Además:

- Coloca el sensor en una superficie estable.
- Asegúrate de alinear el sensor con el centro del televisor y lo más próximo posible al borde frontal de la mesa o estante.
- Asegúrate de colocar el sensor en una ubicación de donde no se caiga o donde no sea posible golpearlo durante el juego.
- No coloques el sensor en la consola.
- No coloques el sensor sobre o frente a un altavoz o en una superficie que vibre o haga ruido.
- Mantén el sensor lejos de la luz solar directa.
- No lo utilices cerca de ninguna fuente de calor. Usa el sensor dentro de su rango de temperatura de funcionamiento especificado de 5 ºC a 35 ºC (41 °F a 95 °F). Si el sensor queda expuesto a una temperatura fuera del rango indicado, apágalo y deja que la temperatura se estabilice dentro de los límites especificados antes de volver a utilizarlo.
- No toques el lente del sensor. Las huellas digitales sobre el lente pueden disminuir el rendimiento del sensor.

Si tienes un televisor montado en la pared y no cuentas con una mesa o un armario para colocar el sensor, puedes utilizar el soporte de montaje en pared aprobado por Microsoft® (se vende por separado).

IMPORTANTE

Ajusta la ubicación del sensor sólo moviendo la base. No inclines el sensor sobre su base para ajustar el ángulo de visión a mano. Una vez terminada la instalación, deja que los motores del sensor ajusten el ángulo de visión o, de lo contrario, corres el riesgo de dañar el sensor.

 **ADVERTENCIA**

Organiza todos los cables para que las personas y mascotas no puedan tropezarse o tirar de ellos accidentalmente cuando se desplacen por el área o pasen cerca. Cuando no se utilice el sensor ni la consola, es posible que tengas que desconectar todos los cables del sensor y de la consola para mantenerlos fuera del alcance de los niños y mascotas. No permitas que los niños jueguen con los cables.

 **ADVERTENCIA**

Evitar el brillo

Para minimizar la vista cansada debido al brillo, intenta lo siguiente:

- Ubícate a una distancia cómoda del televisor o monitor y del sensor Kinect.
- Coloca el televisor o el monitor y el sensor Kinect lejos de luces que provoquen brillo o use persianas para controlar los niveles de luz.

- Elige una luz natural suave que minimice el brillo y la vista cansada y aumente el contraste y la claridad.
- Ajusta el brillo y el contraste del televisor o monitor.

UBICAR EL SENSOR

Antes de que puedas usar el sensor Kinect, deberás conectarlo a la consola Xbox 360. En el caso de las consolas Xbox 360 S, la consola suministra la alimentación. En el caso de las consolas Xbox 360 originales, también deberás conectar el sensor a un enchufe de pared estándar.

Conecta el sensor a la consola Xbox 360 S

Para conectar a la consola Xbox 360 S, conecta el sensor en el puerto AUX de la consola. Asegúrate de no conectar el sensor a un puerto USB.

Conectar el sensor a la consola Xbox 360 original

El sensor funciona únicamente con el puerto USB trasero de una consola Xbox 360 original.

Para la conexión con una consola Xbox 360 original:

1. Desconecta todos los accesorios del puerto USB trasero de la consola.
2. Conecta el sensor en el cable USB/de alimentación.
3. Conecta el cable USB/de alimentación en el puerto USB trasero de la consola.
4. Conecta el extremo del adaptador de CA del cable USB/de alimentación en un enchufe de pared.

Utiliza únicamente el cable USB/de alimentación que acompaña al producto o que recibiste de un centro de reparaciones autorizado.

Si tienes una consola Xbox 360 original sin disco duro, también debes conectar un dispositivo de almacenamiento que tenga al menos 256 MB de espacio libre. Puedes usar un Disco duro Xbox 360, una Unidad de memoria Xbox 360 o una unidad flash USB.

Si usas un Adaptador de red inalámbrico Xbox 360 que ya esté conectado al puerto USB trasero, tendrás que desconectar su cable USB y volver a conectarlo en un puerto USB frontal con el cable de extensión WiFi que se suministra.

Para volver a conectar un adaptador de red inalámbrico a un puerto USB frontal, en caso de ser necesario:

1. Desconecta el cable del adaptador de red inalámbrico del puerto USB en la parte trasera de la consola, pero deja conectado el adaptador a ésta.
2. Conecta el cable de extensión WiFi al cable USB del adaptador de red inalámbrico.
3. Conecta el otro extremo del cable de extensión a un puerto USB de la parte delantera de la consola.

Nota: si el cable del sensor es muy corto, utiliza sólo un cable de extensión suministrado o aprobado por Microsoft (se vende por separado).

Seguridad eléctrica

Como sucede con otros muchos dispositivos eléctricos, si no se adoptan las precauciones siguientes se pueden producir no sólo daños en el sensor o incendios, sino también lesiones graves o muerte por descarga eléctrica.

Si utilizas alimentación de CA, selecciona la fuente de alimentación adecuada:

- La entrada de alimentación del sensor es 12V CC 1,1A. Utiliza únicamente el adaptador de CA del cable USB o de alimentación suministrados con el sensor o recibidos de un centro de reparaciones autorizado.
- Asegúrate de que el enchufe al que vas a conectar la consola proporciona el tipo de corriente eléctrica indicada el cable USB o de alimentación (en cuanto a voltaje [V] y frecuencia [Hz]). Si no sabes con certeza el tipo de corriente eléctrica disponible en tu casa, consulta a un electricista cualificado.
- No utilices fuentes de alimentación no estándar, como generadores o inversores, incluso aunque el voltaje y la frecuencia parezcan aceptables. Usa solamente la alimentación de CA proporcionada por un enchufe de pared estándar.
- No sobrecargues el enchufe de la pared, el cable de extensión, la regleta de enchufes u otro receptáculo eléctrico. Comprueba que pueden aceptar la corriente total (en amperios [A]) del sensor (se indica en el cable USB/de alimentación) y de otros dispositivos que se encuentren en el mismo circuito.

Para evitar daños al cable de alimentación/USB:

- Evita que el cable sea aplastado o doblado de manera excesiva, sobre todo por la parte que se conecta al enchufe eléctrico y al sensor.
- Protege los cables de ser pisados.
- No sacudas, anudes ni dobles excesivamente el cable, ni lo utilices de ninguna otra forma inadecuada.
- No expongas el cable a fuentes de calor.
- Mantén a los niños y mascotas alejados del cable. No permitas que lo muerdan o mastiquen.
- Al desconectar el cable, tira del enchufe, no del cable.

Si un cable de alimentación/USB se daña de alguna forma, deja de utilizarlo inmediatamente y ponte en contacto con el Servicio de soporte técnico de Xbox para su sustitución.

Desconecta el cable de alimentación/USB del sensor durante las tormentas eléctricas o cuando no vaya a ser utilizado durante largos períodos de tiempo.

Instalar el software del sensor en la consola

Debes actualizar el sistema de la consola antes de utilizarla con el sensor Kinect.

Para actualizar la consola:

1. Enciende la consola e inserta el disco suministrado. La actualización se instalará automáticamente. Si no comienza de manera automática, selecciona la bandeja de disco en la interfaz (como si fuese a utilizar un juego desde un disco).
2. Cuando aparezca el mensaje de confirmación de la instalación, extrae el disco y empieza a configurar el sensor.



ADVERTENCIA

Asegúrate de que los niños que usen el sensor Kinect jueguen de manera segura.

Comprueba que los niños que usen el sensor Kinect jueguen de manera segura y dentro de sus límites, y asegúrate también de que entienden cómo usar correctamente el sistema.

ADVERTENCIA

No hagas esfuerzos excesivos

Jugar con el sensor Kinect puede requerir distintos tipos de actividad física.

Consulta a un doctor antes de usar el sensor si has presentado alguna enfermedad o algún problema médico que afecte tu capacidad de realizar actividades físicas de manera segura, o si:

- estás o puedes estar embarazada.
- has tenido afecciones cardíacas, respiratorias, a la espalda, a las articulaciones u otro tipo de afecciones ortopédicas,
- sufres de hipertensión,
- tienes dificultades con el ejercicio físico, o bien,
- se te ha indicado que restrinjas la actividad física.

Consulta al doctor antes de comenzar con cualquier rutina de ejercicios o régimen de acondicionamiento físico que incluya el uso del sensor.

No juegues bajo la influencia de drogas o alcohol, y asegúrate de que tus capacidades de equilibrio y físicas son suficientes para los movimientos que realizas durante el juego.

Haz pausas de manera periódica.

- Detente y descansa si músculos, articulaciones u ojos se sienten cansados o si te duelen.
- Si experimentas una fatiga en exceso, náuseas, falta de aliento, presión en el pecho, mareos, incomodidad o dolor, DEJA DE USARLO INMEDIATAMENTE y consulta a un médico.

Adultos: presten atención a los niños

Asegúrate de que los niños que usan el sensor jueguen dentro de sus límites.

No uses accesorios sin licencia ni accesorios no autorizados u otros objetos de este tipo con el sensor Kinect

El uso de estos accesorios u objetos pueden provocarte lesiones a ti y a otras personas y/o puede dañar el sensor u otra propiedad. El uso de accesorios no autorizados infringe la Licencia del software y puede anular la Garantía limitada.

LIMPIAR EL SENSOR

Si vas a limpiar el sensor:

- Limpia únicamente la parte exterior del sensor.
- Usa un paño seco; no utilices estropajos ásperos, detergentes, polvos para estropajos, disolventes (por ejemplo, alcohol, gasolina, diluyente de pintura o benceno), ni otros limpiadores líquidos o en aerosol.
- No uses aire comprimido.
- No intentes limpiar los conectores.
- Limpia con un paño seco la superficie en que está el sensor.
- No permitas que se moje el sensor. Para reducir el riesgo de fuego o descarga eléctrica, no expongas el sensor a la lluvia o la humedad.



No intente realizar reparaciones

No intentes desmontar, abrir, reparar ni alterar los dispositivos de hardware o la fuente de alimentación. Si lo haces, existe el riesgo de choque eléctrico o de otros peligros. Cualquier evidencia o intento de abrir y/o modificar el equipo, incluidas peladuras, perforaciones o retirada de cualquiera de las etiquetas, anulará la Garantía limitada.

ADVERTENCIA

En este manual aparecen la garantía limitada y la licencia de software que cubren este producto; este manual también está disponible en línea en www.xbox.com/support. La garantía limitada y la licencia de software también están disponibles en línea en www.xbox.com/warranty y www.xbox.com/sla, respectivamente.

GARANTÍA LIMITADA (COLOMBIA Y MÉXICO)

AL USAR SU SENSOR KINECT USTED ESTÁ ACEPTANDO ESTE CERTIFICADO DE GARANTÍA. ANTES DE INSTALARLO, POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE ESTE CERTIFICADO DE GARANTÍA. SI NO ACEPTA USTED LOS TÉRMINOS DE ESTE CERTIFICADO DE GARANTÍA, NO USE SU SENSOR KINECT. DEVUÉLVALO SIN USAR A SU DISTRIBUIDOR O A MICROSOFT PARA UN REEMBOLSO. Comuníquese a Microsoft en http://www.xbox.com/es-mx para México y http://www.xbox.com/es-CO para Colombia o llame al 001-800-912-1830 para Colombia o 001-866-745-8312 para México. Esta garantía le otorga derechos legales específicos. Es posible que tenga otros derechos, los cuales varían de acuerdo al país. Esta garantía es aplicable dentro del alcance permitido por la ley.

1. Definiciones

(a) "Sensor Kinect" significa un Sensor Kinect nuevo adquirido con un distribuidor autorizado en el país de adquisición.

(b) "Periodo de Garantía" significa 1 año a partir de la fecha en que compró su Sensor Kinect.

(c) "Usted" significa el usuario final original.

(d) "Condiciones de Uso Normal" significa el uso normal del consumidor bajo condiciones caseras normales de acuerdo con el manual de instrucciones para el Sensor Kinect.

2. Garantía

(a) Durante el Periodo de Garantía Microsoft le garantiza únicamente a usted que el Sensor Kinect no fallará bajo Condiciones de Uso Normal.

(b) Esta es la única garantía que Microsoft le otorga para su Sensor Kinect y Microsoft no otorga ninguna otra promesa, garantía o condición. Nadie más puede otorgar promesa, garantía o condición alguna en nombre de Microsoft.

(c) EN CASO DE QUE LA LEY DEL ESTADO O LA PROVINCIA DONDE VIVE LE OTORGUE UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, INCLUYENDO UNA GARANTÍA IMPLÍCITA DE COMERCIABILIDAD O IDONEIDAD PARA UN FIN PARTICULAR, SU DURACIÓN SE LIMITARÁ AL PERIODO DE GARANTÍA. Algunos paises no conceden limitaciones en la duración de una garantía implícita, por lo que es posible que esta limitación no aplique en su caso.

3. Para obtener el Servicio de Garantía

(a) Antes de iniciar el proceso de garantía por favor utilice los consejos para solución de problemas en en http://www.xbox.com/es-mx para México y http://www.xbox.com/es-CO para Colombia.

(b) Si los consejos para solución de problemas no resuelven su problema, siga el proceso en línea en en http://www.xbox.com/es-mx para México y http://www.xbox.com/es-CO para Colombia o llame al 001-800-912-1830 para Colombia o 001-866-745-8312 para México.

4. Responsabilidad de Microsoft

(a) Después de que devuelva su Sensor Kinect, Microsoft lo inspeccionará.

(b) Si Microsoft determina que el Sensor Kinect ha fallado durante el Periodo de Garantía bajo condiciones de uso normal, Microsoft (a su discreción) lo reparará o sustituirá, o le reembolsará el precio de compra. La reparación podrá requerir partes nuevas o reconstruidas. La reposición podrá hacerse con una unidad nueva o reconstruida (en buen estado y con funcionalidad y operación comparable al producto o original Xbox 360 S o accesorio).

(c) Después de la reparación o reposición, su Sensor Kinect estará bajo la protección de esta garantía por el resto de su Periodo de Garantía original o durante 95 días después de que Microsoft se lo envía.

(d) LA RESPONSABILIDAD DE MICROSOFT DE REPARAR O REEMPLAZAR SU SENSOR KINECT, O DE REEMBOLSAR EL PRECIO DE COMPRA, ES SU RECURSO EXCLUSIVO.

(e) Si su Sensor Kinect falla una vez de que venza el Periodo de Garantía, no habrá garantía alguna. Después del vencimiento del Periodo de Garantía, Microsoft le cobrará un cargo por sus esfuerzos en diagnosticar y proporcionar servicio a cualquier problema que tenga su Sensor Kinect.

5. Exclusiones de la Garantía

Esta Garantía Limitada no procede y Microsoft no se hace responsable de ninguna manera de acuerdo a los términos de esta garantía si su producto Xbox 360 S o Accesorio:

(a) se daña al ser usado con productos no vendidos por o que no tienen licencia de Microsoft (incluyendo, por ejemplo, juegos y accesorios no fabricados por o sin licencia de Microsoft y juegos "pirata", etc.);

(b) se usa con fines comerciales (incluyendo, por ejemplo, renta, pago por juego, etc.);

(c) se abre, modifica o es indebidamente manipulado (incluyendo por ejemplo, cualquier intento de vencer cualquier limitación técnica, protección o mecanismo contra piratería del Sensor Kinect, etc.), o se altera o remueve su número de serie;

(d) se daña por cualquier causa externa (incluyendo, por ejemplo, si se deja caer, se usa con ventilación inadecuada, etc., o no se siguen las instrucciones del manual de instrucciones del Sensor Kinect); o

(e) es reparados, modificado o alterado por cualquier persona que no sea un centro de servicio autorizado Microsoft;

6. EXCLUSION DE CIERTOS DAÑOS

MICROSOFT NO SE HACE RESPONSABLE POR NINGÚN DAÑO INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL O CONSECUENCIAL; CUALQUIER PÉRDIDA DE DATOS, PRIVACIDAD, CONFIDENCIALIDAD O GANANCIAS; O CUALQUIER INCAPACIDAD DE USAR SU SENSOR KINECT. ESTAS EXCLUSIONES APLICAN INCLUSO SI SE INFORMÓ A MICROSOFT SOBRE LA POSIBILIDAD DE ESTOS DAÑOS E INCLUSO SI ALGÚN RECURSO NO LOGRA SU OBJETIVO ESENCIAL. Algunos países, estados o provincias no conceden la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuenciales, por lo que es posible que esta limitación o exclusión no aplique en su caso.

7. Términos adicionales

Si usted intenta vencer o evadir alguna limitación técnica, protección o sistema contra piratería en su Sensor Kinect, puede ocasionar que deje de funcionar de manera permanente. También anulará usted su Garantía y su Sensor Kinect no podrá recibir reparación autorizada, ni siquiera mediante pago.

8. Elección de Ley

(a) Si adquirió usted su Sensor Kinect en México, la ley mexicana regula la interpretación de esta garantía y cualquier reclamación de que Microsoft no cumplió con ella, independientemente de los principios sobre conflictos de leyes.

(b) Si adquirió su Sensor Kinect en Colombia, la ley de Colombia regula la interpretación de esta garantía y cualquier reclamación de que Microsoft no cumplió con ella, independientemente de los principios para conflictos de leyes.

(c) Esta garantía es válida únicamente en México y Colombia.

LICENCIA DE SOFTWARE (COLOMBIA Y MÉXICO)

AL USAR SU SENSOR KINECT USTED ESTÁ ACEPTANDO ESTA LICENCIA DE SOFTWARE. ANTES DE INSTALARLO LEA CUIDADOSAMENTE ESTA LICENCIA DE SOFTWARE. SI NO ACEPTA ESTA LICENCIA DE SOFTWARE, NO USE SU SENSOR KINECT. DEVUÉLVALO SIN USAR A SU DISTRIBUIDOR O A MICROSOFT PARA UN REEMBOLSO. Comuníquese a Microsoft en http://www.xbox.com/es-mx para México o http://www.xbox.com/es-CO para Colombia o llame al 001-800-912-1820 para Colombia o 001866-745-8312 para México.

1. Definiciones

(a) "Xbox 360 S" significa una consola Xbox 360 S.

(b) "Accesorio Autorizado" significa un accesorio del equipo físico (hardware) nuevo para Xbox 360 o Xbox 360 S de marca Microsoft y un accesorio de equipo físico (hardware) para Xbox 360 o Xbox 360 S con marca de tercera parte y que tiene licencia de Microsoft cuyo empaque porta el logotipo oficial "Con licencia para Xbox". El Sensor Kinect es un Accesorio Autorizado solamente para los fines de esta licencia de software.

(c) "Juegos Autorizados" significa los juegos del Xbox 360 o el Xbox 360 S en discos de juegos publicados por o con licencia de Microsoft y el contenido de los juegos descargado desde el servicio Xbox LIVE® de Microsoft o la página Web Xbox.com (por ejemplo, avatares, juegos descargables, expansiones de juegos, etc.).

(d) "Software" significa el programa de cómputo preinstalado en el Sensor Kinect, incluyendo cualquier actualización que Microsoft pudiera facilitar de cuando en cuando.

(e) "Accesorios No Autorizados" significa todos los accesorios del equipo físico (hardware) diferentes al Accesorio Autorizado, con excepción de las tarjetas de memoria USB, las cámaras digitales utilizadas para sacar fotografías o películas y los reproductores de música usados para reproducir música o reproducir películas o videos que no son Accesorios No Autorizados.

(f) "Juegos No Autorizados" significa todos los discos de juegos, descargas de juegos y contenido de juego o medios diferentes a los Juegos Autorizados.

(g) "Software No Autorizado" significa cualquier programa de cómputo no distribuido por Microsoft a través de discos de juegos para Xbox 360 o Xbox 360 S publicados por o con licencia de Microsoft, servicio Xbox LIVE de Microsoft o la página Web Xbox.com.

(h) "Usted" significa el usuario del Sensor Kinect.

2. Licencia

(a) Usted está recibiendo el Software bajo licencia, no en venta. Tiene licencia para usar el Software únicamente como está preinstalado en su Sensor Kinect, y con las actualizaciones periódicas de Microsoft. Usted no puede copiar o rediseñar el Software.

(b) Como condiciones para esta licencia de Software, usted acepta que:

(i) **Sólo usará usted su Sensor Kinect con su Xbox 360 o Xbox 360 S y no lo usará con ningún otro aparato (incluyendo, por ejemplo, computadoras personales, otras consolas para videojuegos, etc.). Sólo usará Juegos Autorizados con su Sensor Kinect. No usará Accesorios o Juegos No Autorizados. Es posible que no funcionen o dejen de funcionar de manera permanente después de una actualización del Software.**

(ii) **No usará ni instalará Software No Autorizado. Si lo utiliza es posible que su Sensor Kinect deje de funcionar de manera permanente en ese momento o después de una actualización posterior del Software.**

(iii) No intentará vencer o evadir cualquier limitación técnica, protección o sistema contra piratería en el Sensor Kinect. Si lo intenta, es posible que su Sensor Kinect deje de funcionar de manera permanente en ese momento o después de una actualización posterior del Software.

(iv) Microsoft podrá adoptar medidas técnicas, incluyendo las actualizaciones del Software, para limitar el uso del Sensor Kinect al Xbox 360 o el Xbox 360 S, para evitar el uso de Accesorios y Juegos No Autorizados y para proteger las limitaciones técnicas, la seguridad y el sistema contra piratería del Sensor Kinect.

(v) **Microsoft podrá actualizar el Software de vez en cuando sin avisarle de antemano, por ejemplo, para actualizar cualquier limitación técnica, protección o sistema contra piratería.**

3. Garantía

El Software está protegido por la Garantía Limitada que se otorga a su Sensor Kinect y Microsoft no otorga ninguna otra garantía, promesa o condición en favor del Software. Nadie puede otorgar garantías o condiciones en nombre de Microsoft.

4. EXCLUSION DE CIERTOS DAÑOS

MICROSOFT NO SE HACE RESPONSABLE DE NINGÚN DAÑO INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL O CONSECUENCIAL; CUALQUIER PÉRDIDA DE DATOS, PRIVACIDAD, CONFIDENCIALIDAD O GANANCIAS; O CUALQUIER INCAPACIDAD DE USAR EL SOFTWARE. ESTAS EXCLUSIONES APLICAN INCLUSIVE SI SE INFORMÓ A MICROSOFT SOBRE LA POSIBILIDAD DE ESTOS DAÑOS E INCLUSO SI ALGÚN RECURSO NO LOGRA SU OBJETIVO ESENCIAL. Algunos países no conceden la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuenciales, por lo que es posible que esta limitación o exclusión no aplique en su caso.

5. Elección de Ley

(a) Si adquirió su Sensor Kinect en México, la ley de México regula la interpretación de esta licencia de Software y cualquier reclamación de que Microsoft no cumplió con ella, independientemente de los principios para conflictos de leyes.

(b) Si adquirió su Sensor Kinect en Colombia, la ley de Colombia regula la interpretación de esta licencia de Software y cualquier reclamación de que Microsoft no cumplió con ella, independientemente de los principios para conflictos de leyes.

(c) Esta garantía es válida únicamente en México y Colombia.

Este acuerdo es aplicable en la máxima medida permitida en la ley y a menos que la ley lo prohíba. Este acuerdo no modifica sus derechos conforme a las leyes de su si las leyes de su país no permiten que esto suceda.

GARANTÍA LIMITADA (CHILE)

AL USAR SU SENSOR KINECT USTED ESTÁ ACEPTANDO ESTE CERTIFICADO DE GARANTÍA. ANTES DE INSTALARLO, POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE ESTE CERTIFICADO DE GARANTÍA. SI NO ACEPTA USTED LOS TÉRMINOS DE ESTE CERTIFICADO DE GARANTÍA, NO USE SU SENSOR KINECT. DENTRO DE 3 MESES DE LA COMPRA, DEVOLVERLO SIN UTILIZARLA AL DISTRIBUIDOR O A MICROSOFT PARA UN REEMBOLSO. Comuníquese a Microsoft en http://www.xbox.com/es-CL para Chile o llame al 1230 020 6001 o 800 202 011.

Esta garantía le otorga derechos legales específicos. Es posible que tenga otros derechos, los cuales varían de acuerdo al país, estado o provincia. Esta garantía es aplicable dentro del alcance permitido por la ley.

1. Definiciones

(a) "Sensor Kinect" significa un Sensor Kinect nuevo adquirido con un distribuidor autorizado en el país de adquisición.

(b) "Periodo de Garantía" significa 1 año a partir de la fecha en que compró su Sensor Kinect.

(c) "Usted" significa el usuario final original.

(d) "Condiciones de Uso Normal" significa el uso normal del consumidor bajo condiciones caseras normales de acuerdo con el manual de instrucciones para el Sensor Kinect.

2. Garantía

(a) Durante el Periodo de Garantía Microsoft le garantiza únicamente a usted que el Sensor Kinect no fallará bajo Condiciones de Uso Normal.

(b) Esta es la única garantía que Microsoft le otorga para su Sensor Kinect y Microsoft no otorga ninguna otra promesa, garantía o condición. Nadie más puede otorgar promesa, garantía o condición alguna en nombre de Microsoft.

(c) EN CASO DE QUE LA LEY DEL ESTADO O LA PROVINCIA DONDE VIVE LE OTORGUE UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, INCLUYENDO UNA GARANTÍA IMPLÍCITA DE COMERCIABILIDAD O IDONEIDAD PARA UN FIN PARTICULAR, SU DURACIÓN SE LIMITARÁ AL PERIODO DE GARANTÍA. Algunos estados o provincias no conceden limitaciones en la duración de una garantía implícita, por lo que es posible que esta limitación no aplique en su caso.

3. Para obtener el Servicio de Garantía

(a) Antes de iniciar el proceso de garantía por favor utilice los consejos para solución de problemas en http://www.xbox.com/es-CL (Chile).

(b) Si los consejos para solución de problemas no resuelven su problema, siga el proceso en línea en http://www.xbox.com/es-CL (Chile). Si no tiene acceso a Internet, llame al 1230 020 6001 o 800 202 011.

4. Responsabilidad de Microsoft

(a) Después de que devuelva su Sensor Kinect, Microsoft lo inspeccionará.

(b) Si Microsoft determina que el Sensor Kinect ha fallado durante el Periodo de Garantía bajo condiciones de uso normal, Microsoft (a su discreción) lo reparará o sustituirá, o le reembolsará el precio de compra. La reparación podrá requerir partes nuevas o reconstruidas. La reposición podrá hacerse con una unidad nueva o reconstruida (en buen estado y con funcionalidad y operación comparable al producto original Sensor Kinect).

(c) Después de la reparación o reposición, su Sensor Kinect estará bajo la protección de esta garantía por el resto de su Periodo de Garantía original o durante 95 días después de que Microsoft se lo envía.

(d) LA RESPONSABILIDAD DE MICROSOFT DE REPARAR O REEMPLAZAR SU SENSOR KINECT, O DE REEMBOLSAR EL PRECIO DE COMPRA, ES SU RECURSO EXCLUSIVO.

(e) Si su Sensor Kinect falla una vez de que venza el Periodo de Garantía, no habrá garantía alguna. Después del vencimiento del Periodo de Garantía, Microsoft le cobrará un cargo por sus esfuerzos en diagnosticar y proporcionar servicio a cualquier problema que tenga su Sensor Kinect.

5. Exclusiones de la Garantía

Esta Garantía Limitada no procede y Microsoft no se hace responsable de ninguna manera de acuerdo a los términos de esta garantía si su producto Kinect Sensor:

(a) se daña al ser usado con productos no vendidos por o que no tienen licencia de Microsoft (incluyendo, por ejemplo, juegos y accesorios no fabricados por o sin licencia de Microsoft y juegos "pirata", etc.);

(b) se usa con fines comerciales (incluyendo, por ejemplo, renta, pago por juego, etc.);

(c) se abre, modifica o es indebidamente manipulado (incluyendo por ejemplo, cualquier intento de vencer cualquier limitación técnica, protección o mecanismo contra piratería del Sensor Kinect, etc.), o se altera o remueve su número de serie;

(d) se daña por cualquier causa externa (incluyendo, por ejemplo, si se deja caer, se usa con ventilación inadecuada, etc., o no se siguen las instrucciones del manual de instrucciones del Sensor Kinect); o

(e) es reparados, modificado o alterado por cualquier persona que no sea un centro de servicio autorizado Microsoft;

6. EXCLUSION DE CIERTOS DAÑOS

MICROSOFT NO SE HACE RESPONSABLE POR NINGÚN DAÑO INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL O CONSECUENCIAL; CUALQUIER PÉRDIDA DE DATOS, PRIVACIDAD, CONFIDENCIALIDAD O GANANCIAS; O CUALQUIER INCAPACIDAD DE USAR SU SENSOR KINECT. ESTAS EXCLUSIONES APLICAN INCLUSO SI SE INFORMÓ A MICROSOFT SOBRE LA POSIBILIDAD DE ESTOS DAÑOS E INCLUSO SI ALGÚN RECURSO NO LOGRA SU OBJETIVO ESENCIAL. Algunos países no conceden la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuenciales, por lo que es posible que esta limitación o exclusión no aplique en su caso.

7. Términos adicionales

Si usted intenta vencer o evadir alguna limitación técnica, protección o sistema contra piratería en su Sensor Kinect, puede ocasionar que deje de funcionar de manera permanente. También anulará usted su Garantía y su Sensor Kinect no podrá recibir reparación autorizada, ni siquiera mediante pago.

8. Elección de Ley

(a) Si adquirió usted su Sensor Kinect en Chile, la ley chilena regula la interpretación de esta garantía y cualquier reclamación de que Microsoft no cumplió con ella, independientemente de los principios sobre conflictos de leyes.

(b) Esta garantía es válida únicamente en Chile respecto de los productos adquiridos en Chile a través de los distribuidores autorizados.

LICENCIA DE SOFTWARE (CHILE)

AL USAR SU SENSOR KINECT USTED ESTÁ ACEPTANDO ESTA LICENCIA DE SOFTWARE. ANTES DE INSTALARLO LEA CUIDADOSAMENTE ESTA LICENCIA DE SOFTWARE. SI NO ACEPTA ESTA LICENCIA DE SOFTWARE, NO USE SU SENSOR KINECT. DENTRO DE 3 MESES DE LA COMPRA, DEVOLVERLO SIN UTILIZARLA AL DISTRIBUIDOR O A MICROSOFT PARA UN REEMBOLSO. Comuníquese a Microsoft en http://www.xbox.com/es-CL para Chile o llame al 1230 020 6001 o 800 202 011.

1. Definiciones

(a) "Xbox 360 S" significa una consola Xbox 360 S.

(b) "Accesorio Autorizado" significa un accesorio del equipo físico (hardware) nuevo para Xbox 360 o Xbox 360 S de marca Microsoft y un accesorio de equipo físico (hardware) para Xbox 360 o Xbox 360 S con marca de tercera parte y que tiene licencia de Microsoft cuyo empaque porta el logotipo oficial "Con licencia para Xbox". El Sensor Kinect es un Accesorio Autorizado solamente para los fines de esta licencia de software.

(c) "Juegos Autorizados" significa los juegos del Xbox 360 o el Xbox 360 S en discos de juegos publicados por o con licencia de Microsoft y el contenido de los juegos descargado desde el servicio Xbox LIVE de Microsoft o la página Web Xbox.com (por ejemplo, avatares, juegos descargables, expansiones de juegos, etc.).

(d) "Software" significa el programa de cómputo preinstalado en el Sensor Kinect, incluyendo cualquier actualización que Microsoft pudiera facilitar de cuando en cuando.

(e) "Accesorios No Autorizados" significa todos los accesorios del equipo físico (hardware) diferentes al Accesorio Autorizado, con excepción de las tarjetas de memoria USB, las cámaras digitales utilizadas para sacar fotografías o películas y los reproductores de música usados para reproducir música o reproducir películas o videos que no son Accesorios No Autorizados.

(f) "Juegos No Autorizados" significa todos los discos de juegos, descargas de juegos y contenido de juego o medios diferentes a los Juegos Autorizados.

(g) "Software No Autorizado" significa cualquier programa de cómputo no distribuido por Microsoft a través de discos de juegos para Xbox 360 o Xbox 360 S publicados por o con licencia de Microsoft, servicio Xbox LIVE de Microsoft o la página Web Xbox.com.

(h) "Usted" significa el usuario del Sensor Kinect.

2. Licencia

(a) Usted está recibiendo el Software bajo licencia, no en venta. Tiene licencia para usar el Software únicamente como está preinstalado en su Sensor Kinect, y con las actualizaciones

periódicas de Microsoft. Usted no puede copiar o rediseñar el Software.

(b) Como condiciones para esta licencia de Software, usted acepta que:

(i) **Sólo usará usted su Sensor Kinect con su Xbox 360 o Xbox 360 S y no lo usará con ningún otro aparato (incluyendo, por ejemplo, computadoras personales, otras consolas para videojuegos, etc.). Sólo usará Juegos Autorizados con su Sensor Kinect. No usará Accesorios o Juegos No Autorizados. Es posible que no funcionen o dejen de funcionar de manera permanente después de una actualización del Software.**

(ii) **No usará ni instalará Software No Autorizado. Si lo utiliza es posible que su Sensor Kinect deje de funcionar de manera permanente en ese momento o después de una actualización posterior del Software.**

(iii) No intentará vencer o evadir cualquier limitación técnica, protección o sistema contra piratería en el Sensor Kinect. Si lo intenta, es posible que su Sensor Kinect deje de funcionar de manera permanente en ese momento o después de una actualización posterior del Software.

(iv) Microsoft podrá adoptar medidas técnicas, incluyendo las actualizaciones del Software, para limitar el uso del Sensor Kinect al Xbox 360 o el Xbox 360 S, para evitar el uso de Accesorios y Juegos No Autorizados y para proteger las limitaciones técnicas, la seguridad y el sistema contra piratería del Sensor Kinect.

(v) **Microsoft podrá actualizar el Software de vez en cuando sin avisarle de antemano, por ejemplo, para actualizar cualquier limitación técnica, protección o sistema contra piratería.**

3. Garantía.

El Software está protegido por la Garantía Limitada que se otorga a su Sensor Kinect y Microsoft no otorga ninguna otra garantía, promesa o condición en favor del Software. Nadie puede otorgar garantías o condiciones en nombre de Microsoft.

4. EXCLUSION DE CIERTOS DAÑOS

MICROSOFT NO SE HACE RESPONSABLE DE NINGÚN DAÑO INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL O CONSECUENCIAL; CUALQUIER PÉRDIDA DE DATOS, PRIVACIDAD, CONFIDENCIALIDAD O GANANCIAS; O CUALQUIER INCAPACIDAD DE USAR EL SOFTWARE. ESTAS EXCLUSIONES APLICAN INCLUSIVE SI SE INFORMÓ A MICROSOFT SOBRE LA POSIBILIDAD DE ESTOS DAÑOS E INCLUSO SI ALGÚN RECURSO NO LOGRA SU OBJETIVO ESENCIAL. Algunos países no conceden la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuenciales, por lo que es posible que esta limitación o exclusión no aplique en su caso.

5. Elección de Ley

(a) Si adquirió su Sensor Kinect en Chile, la ley chilena regula la interpretación de esta licencia de Software y cualquier reclamación de que Microsoft no cumplió con ella, independientemente de los principios para conflictos de leyes.

(b) Esta garantía es válida únicamente en Chile respecto de los productos adquiridos en Chile a través de los distribuidores autorizados.

Este acuerdo es aplicable en la máxima medida permitida en la ley y a menos que la ley lo prohíba. Este acuerdo no modifica sus derechos conforme a las leyes de su si las leyes de su país no permiten que esto suceda.

DISPOSICIONES

Reciclaje de baterías y equipos eléctricos y electrónicos desechados



Este símbolo en el producto o sus baterías significa que ni este producto ni sus baterías deben desecharse junto con el resto de la basura doméstica. En este caso, es tu responsabilidad llevarlo a un punto de recolección adecuado para el reciclaje de baterías y equipos eléctricos y electrónicos. La recolección por separado y el reciclaje ayudarán a conservar los recursos naturales y a evitar posibles consecuencias negativas para la salud del hombre y el medio ambiente debidas a la posible presencia de sustancias peligrosas en baterías y equipos eléctricos y electrónicos desechados de forma inadecuada. Para obtener más información acerca de dónde puede desechar baterías y equipos eléctricos y electrónicos, póngase en contacto con la oficina local de su municipio o ciudad, el servicio de recolección de basura o el establecimiento en el que compró este producto.

Especificaciones de láser

 **ATENCIÓN**

El uso de controles o ajustes, o el desempeño de procedimientos distintos a los aquí especificados, puede resultar en exposición a radiación peligrosa.

Este dispositivo cumple con la Norma internacional IEC 60825-1:2007:03 para un producto láser de clase 1. Este dispositivo también cumple con 21 CFR 1040.10 y 1040.11, excepto para desviaciones según el aviso de láser Nº 50, con fecha del 24 de junio de 2007.

La siguiente etiqueta de láser de clase 1 está ubicada en el pedestal del sensor.



Probado para cumplir con los estándares de la FCC (Comisión Federal de Comunicaciones de los Estados Unidos).

Para uso en casa o en oficina.

Este producto no es adecuado para ser usado en aplicaciones médicas, industriales o de maquinaria.

Cualquier cambio o modificación que Microsoft no haya aprobado expresamente, podría anular la autoridad del usuario para operar este dispositivo.

Este producto debe ser usado con equipos de tecnología de la información aprobados por la NRTL (UL, CSA, ETL, etc.) y/o que cumplan con la norma IEC/EN 60950-1 (marcado CE).

No incluye piezas reparables.

Este dispositivo está clasificado como producto comercial para su funcionamiento a +41 ºF (+5 ºC) hasta +95 ºF (+35 ºC).

Microsoft Corporation; One Microsoft Way; Redmond, WA 98052-6399; EE. UU. Estados Unidos: (800) 426-9400
Canadá: (800) 933-4750

Este aparato digital Clase B cumple, según corresponda, con la Parte 15 de las normas de la Comisión Federal de Comunicaciones (FCC) de EE. UU., ICES-003 de Canadá, RSS-Gen, RSS-210 y RSS-310. La operación está sujeta a estas dos condiciones: (1) este dispositivo no debe provocar interferencias perjudiciales y (2) este dispositivo debe poder soportar interferencias de cualquier tipo, incluidas las que provoquen anomalías de funcionamiento. El término “IC:” que aparece antes del número de certificación/registro sólo significa que se cumplieron las especificaciones técnicas de Industry Canada.

Los dispositivos de hardware de Microsoft pueden irradiar energía de radiofrecuencia (RF).

Si no se instala o utiliza estrictamente de acuerdo con las instrucciones en la documentación impresa o en los archivos de ayuda en pantalla, el dispositivo puede ocasionar interferencias perjudiciales con otros dispositivos de comunicaciones de radio (radios AM/FM, televisiones, monitores para bebés, teléfonos inalámbricos, etc.) En cualquier caso, no se puede garantizar que no provocará interferencias en situaciones concretas.

Para determinar si el dispositivo hardware ocasiona interferencia en otros dispositivos de comunicaciones de radio, desconecta el dispositivo de la computadora o extrae las baterías del dispositivo (para dispositivos que funcionen a baterías). Si la interferencia se detiene, probablemente fue ocasionada por el dispositivo. Si la interferencia continúa luego de desconectar el dispositivo o extraer las baterías, apaga el dispositivo y enciéndelo nuevamente. Si la interferencia se detiene cuando el dispositivo está apagado, comprueba si uno de los dispositivos de entrada/salida (E/S) es el que ocasiona el problema. Desconecta los dispositivos de entrada/salida de a uno y observa si la interferencia se detiene.

Si este dispositivo hardware ocasiona interferencia, prueba las siguientes medidas para solucionarlo:

- Cambia la ubicación de la antena del otro dispositivo de comunicaciones de radio (radios AM/FM, televisiones, monitores para bebés, teléfonos inalámbricos) hasta que la interferencia se detenga.
- Mueve el dispositivo hardware lejos de la radio o la televisión, o bien, muévelo hacia un lado u otro de la radio o la televisión.
- Conecta el dispositivo a una fuente de alimentación diferente de manera que el dispositivo y la radio o televisión estén en diferentes circuitos controlados por diferentes cortacircuitos o fusibles.
- Si es necesario, consulta con el distribuidor o un técnico de radio y televisión para obtener más información.

Para obtener más información sobre problemas de interferencia, visita el sitio web de la FCC en: http://www.fcc.gov/cgb/consumerfacts/interference.html. También puedes llamar a la FCC al 1-888-CALL FCC para solicitar hojas informativas sobre interferencia e interferencia telefónica.

DERECHOS DE AUTOR

SERVICIO DE SOPORTE AL CLIENTE

Para obtener respuestas a las preguntas más frecuentes, instrucciones para la solución de problemas e información de contacto del Servicio de soporte al cliente de Xbox, visita **www.xbox.com/support.**









